

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia untuk mengembangkan minat, bakat, dan kepribadian yang dimilikinya. Pendidikan adalah usaha yang sengaja dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter, memiliki pandangan yang luas dan dapat berbagi beberapa hal yang dapat diandalkan untuk lingkungan sekitarnya. Pendidikan itu sebagai motivasi untuk lebih baik dalam berbagai aspek kehidupannya.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dari keberhasilan siswa mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dapat tercapai apabila guru mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal adalah dengan menggunakan model pembelajaran saat belajar mengajar. Guru harus paham dan terampil menyesuaikan model pembelajaran dalam materi yang digunakan dengan kemampuan siswa. Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan misalnya dalam pembelajaran IPAS. Kriteria ketercapaian ketuntasan pembelajaran (KKTP) dengan nilai 70 yang digunakan dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan.

Tabel 1.1 Ulangan Harian Siswa Kelas V SD Negeri 068344

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi
70	<70	13	61,9%
	≥70	8	38,1%
Jumlah		21	100%

Sumber data : Wali Kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa masih dibawah standar dan belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP). Kelas V mempunyai 21 siswa. Jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) hanya 7 orang (38,1%), dan siswa yang tidak mencapai Kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) berjumlah 13 orang (61,9%). KKTP untuk mata pelajaran IPAS sudah ditetapkan yaitu 70.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan diatas diperlukan menerapkan model pembelajaran yang inovatif. Dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif diharapkan dalam pembelajaran IPAS lebih menyenangkan, menarik untuk siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan belajar mengajar adalah Active Learning tipe permainan Bingo. Bingo adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan, seperti aturan, kartu Bingo, dan kartu pertanyaan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Penggabungan dua bidang ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih utuh kepada siswa tentang hubungan manusia dengan alam serta interaksi manusia dengan lingkungannya.

Dalam pembelajarannya, IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep teoritis, tetapi juga menekankan pada pengalaman lingkungannya. Dalam pembelajarannya, IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep teoritis, tetapi juga menekankan pada pengalaman langsung melalui kegiatan observasi, eksperimen sederhana, diskusi, maupun pengamatan fenomena sosial di sekitar siswa. Melalui IPAS, siswa diharapkan mampu memahami keterkaitan antara fenomena alam dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri 068344 Perumnas Simalingkar masih belum optimal. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah saat pembelajaran dan kurang bervariasi dalam menggunakan media. Selain itu guru menemukan hambatan yang mengganggu kondisi belajar. Hambatan yang terjadi dikelas seperti siswa yang kurang aktif dalam belajar dan tidak memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan materi. Maka guru dapat merancang pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, misalnya guru dapat menggunakan media saat mengajar dikelas.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk merancang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Agustira, 2022). Menurut pendapat Hamalik, penggunaan media belajar membantu proses pembelajaran dan penyampaian informasi, memudahkan peningkatan pemahaman siswa, kemudian penyajian data atau informasi lebih menarik dan terpercaya, penafsiran data dan pemadatan informasi (Agustira, 2022). Berdasarkan observasi awal, peneliti menemukan hal-hal seperti Pembelajaran terlalu monoton, membuat siswa cepat merasa jenuh dan bosan, Guru jarang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dalam kegiatan belajar mengajar, Hasil belajar siswa yang rendah, karena guru jarang menggunakan model pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa sulit untuk memahami setiap pembelajaran.

Penyelesaian masalah di atas diperlukan suatu upaya untuk menyelesaikan masalah diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran. Salah satu model

pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan belajar mengajar adalah Active Learning tipe permainan Bingo. Bingo adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen permainan, seperti aturan, kartu Bingo, dan kartu pertanyaan untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Buttner menyatakan bahwa Bingo adalah permainan tradisional yang disukai di ruang kelas.

Dengan demikian Bingo berfungsi sebagai media pembelajaran yang bermanfaat dalam menumbuhkan pembelajaran aktif. Membantu siswa dalam memahami betapa pentingnya kegiatan dan berkontribusi pada peningkatan pengetahuan mereka. Permainan ini memfasilitasi pemahaman yang mudah dan cepat mengenai konsep angka dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nuraidah,2023) menyatakan bahwa penggunaan media Bingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media permainan Bingo membuat siswa lebih berminat dalam pembelajaran dan pemahaman siswa meningkat sehingga nilai yang diperoleh siswa lebih tinggi dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai diatas KKTP. Guru biasanya menyiapkan kartu berisi kata kunci, istilah, pertanyaan, penjelasan, pernyataan dan siswa diminta mencocokkannya dengan kata atau konsep yang ada dikartu mereka.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Active Learning Tipe Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan.**

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan Latar belakang diatas, dan setelah peneliti melakukan observasi, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran dikelas terlalu monoton membuat siswa cepat merasa jenuh dan bosan.
2. Guru jarang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

4. Hasil belajar pada mata pelajaran IPAS belum maksimal.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Active Learning Bingo Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 068344 Medan Tuntungan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan model *Active Learning* tipe permainan Bingo pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan tahun ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan model *Active Learning* tipe permainan Bingo pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 068344 Medan Tuntungan tahun ajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Active Learning* tipe permainan bingo?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Active Learning* tipe permainan Bingo pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 068344 Perumnas Simalingkar tahun ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan model pembelajaran *Active Learning* tipe permainan Bingo pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 068344 Perumnas Simalingkar tahun ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Active Learning* tipe permainan bingo pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 068344 Perumnas

Simalingkar tahun ajaran 2025/2026.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat sebagai referensi tambahan untuk pembaca dan penulis bagi peneliti yang relevan dengan pokok bahasan yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan bisa sebagai pedoman mengajar dalam menerapkan Active Learning tipe permainan Bingo untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar sehingga pembelajaran tercapai.
- c. Bagi siswa, diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar aktif dalam pembelajaran dikelas dengan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPAS.
- d. Bagi masyarakat, meningkatkan kesadaran akan inovasi pembelajaran dan masyarakat makin memahami pembelajaran aktif yang menyenangkan untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia.
- e. Bagi peneliti, menambah wawasan akademik dan memperoleh pengalaman dalam mengembangkan dan menerapkan pembelajaran inovatif, khususnya tipe permainan bingo.